DOL-GBIP-NOE-M

Resident Evil®

SPIELANLEITUNG

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO-SYSTEM PASST.

DIESER SPIELTITEL UNTERSTÜTZT DAS SPIELEN FÜR EINEN SPIELER UNTER VERWENDUNG EINES CONTROLLERS.

DIESER SPIELTITEL ERFORDERT EINE MEMORY CARD (SPEICHERKARTE), UM SPIELSTÄNDE-, EINSTELLUNGEN ODER -STATISTIKEN ABZUSPEICHERN.

Bitte schlage in der NINTENDO GAMECUBE-Anleitung nach,um Anweisungen zum Formatieren und Löschen von Memory Cards (Speicherkarten)zu erhalten.

60Hz-Modus

Dieser Spieltitel ermöglicht eine bessere und klarere Bilddarstellung auf Fernsehgeräten,die den 60Hz-Modus unterstützen. Wenn du zum Anschluss ein NINTENDO GAMECUBE RGB-Kabel verwendest und das Fernsehgerät über einen RGB-Eingang und eine PAL60-Funktion verfügt, erfolgt eine sanftere Bildwiedergabe mit reduziertem Flimmern.

Um den 60 Hz-Modus zu aktivieren,halte während der Einblendung des NINTENDO GAMECUBE-Logos den B-Knopf gedrückt,bis der folgende Text erscheint: "Soll die Darstellung in den 60Hz-Modus umgeschaltet werden?" Wähle JA aus,,um diesen Modus zu aktivieren.

CAPCOM

© CAPCOM CO., LTD. 1996, 2002 ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

LICENSED BY

Nintendo

TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2002 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

INHALT

Laden 2
Grundlegende Spielsteuerung 3
Prolog 4
Ziel des Spiels 5
Spielfiguren 6
Spielsystem 8
Spielstart 8
Spielmodi 9
Spielende 9
Aktionen 10
Verteidigungsobjekte 12
Objektkasten 13
Statusbildschirm 14
Speichern 18
Optionsmodus 19
Ratlos, in der Klemme, umzingelt? 21
Hinweise 21

ZURÜCKSETZEN DER STEUERELEMENTE DES CONTROLLERS IN DIE NEUTRALE POSITION

Sollten die L- oder R-Tasten gedrückt sein oder der Control Stick oder C-Stick sich nicht in der neutralen Position befinden, wenn du die Stromversorgung einschaltest, kann dies zu Fehlfunktionen während des Spiels führen.

Um die ursprüngliche, neutrale Position wieder herzustellen, musst du zunächst sämtliche Knöpfe, Tasten und Sticks loslassen. Vergewissere dich, dass sich der Control Stick und der C-Stick in der neutralen Mittelposition befinden. Halte danach gleichzeitig den X-Knopf und den Y-Knopf in Verbindung mit START/PAUSE für mindestens drei Sekunden gedrückt.

LADEN

1. Stellen Sie sicher, dass der **POWER-Schalter** Ihres NINTENDO GAMECUBE sich in der Position **OFF** (Aus) befindet.
2. Legen Sie die **RESIDENT EVIL®** NINTENDO GAMECUBE Spiel-Disc wie in der Bedienungsanleitung beschrieben ein.
3. Stecken Sie den NINTENDO GAMECUBE Controller in die Anschlussbuchse für Controller 1.
4. Wenn Sie ein Spiel speichern möchten, müssen Sie eine NINTENDO GAMECUBE Memory Card in Memory Card Steckplatz A einsetzen.
5. Drücken Sie den **POWER-Schalter auf die Position ON** (EIN). (**WICHTIG:** Achten Sie darauf, dass Sie den Control Stick währenddessen nicht berühren.)

L-TASTE
- Ziel wechseln
- Verteidigungsobjekt verwenden (wenn im Optionsmodus MANUELL gewählt wurde)

CONTROL STICK
DIGITALES STEUERKREUZ
- ⬆ Vorwärts bewegen
- ⬇ Rückwärts bewegen
- ➡ Nach rechts drehen
- ⬅ Nach links drehen

GRUNDLEGENDE SPIELSTEUERUNG

In diesem Handbuch wird die Standard-Steuerung für das Spiel beschrieben. Sie können diese Einstellungen im Optionsmodus ändern.

B-KNOPF
- Auswahl verwerfen
- Laufen (**B-Knopf** gedrückt halten und **Control Stick/ Digitales Steuerkreuz** ⬆ drücken)

START/PAUSE
- Optionsbildschirm anzeigen

R-TASTE
- Waffe bereitmachen

Z-KNOPF
- Karte anzeigen

Y-KNOPF
- Unterbildschirm anzeigen

X-KNOPF
- Nicht verwendet

C-STICK
Kehrtwende
(oder **Control Stick/Digitales Steuerkreuz** ⬇ + **B-Knopf**)

A-KNOPF
- Auswahl bestätigen
- Aktion
- Waffe abfeuern (bei gedrückter **R-Taste**)

PROLOG

S.T.A.R.S.- ERMITTLUNG HUBSCHRAUBER VERSCHOLLEN!!

Arklay Mountains, Raccoon City

Ein Sprecher der Polizei von Raccoon City gab bekannt, dass ein Ermittlungshubschrauber, der vom Bravo-Team der Sondereinheit S.T.A.R.S. benutzt wurde, verschollen ist.

Polizeiangaben zufolge war das Team ausgesandt worden, um die Gegend um die Arklay Mountains und Raccoon Forest auszukundschaften, wo verschiedene Leute als vermisst gemeldet wurden. Seit der letzten Kommunikation im Morgengrauen ist der Kontakt zum Team abgebrochen.

Die Polizei von Raccoon City vermutet, dass das Team in Schwierigkeiten steckt. Nun soll das S.T.A.R.S. Alpha-Team losgeschickt werden, um die Lage zu erkunden und Zeugenaussagen einzuholen.

In der letzten Zeit sind mehrere seltsame Morde in der Nähe von Raccoon City geschehen. Es ist anzunehmen, dass dieser neue Vorfall die Bewohner von Raccoon City noch mehr beunruhigen wird.

Die Sondereinheit S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Service) wurde 1996 von der Polizei von Raccoon City zur Bekämpfung von Terrorismus und anderen Verbrechen gegründet.

Aus der Abendausgabe der Raccoon Press vom 24. Juli 1998

ZIEL DES SPIELS

Ihre Aufgabe besteht darin, lebendig aus dem geheimnisvollen Anwesen zu entkommen!

Gelingt es Ihnen, diesen Horror zu überleben?

Nehmen Sie sich vor den Fallen und mutierten Monstern in Acht, die überall lauern.

Lösen Sie die im ganzen Haus versteckten gruseligen Rätsel.

Schalten Sie das Licht aus, verschließen Sie die Türen ... und durchleben Sie den Alptraum!

SPIELFIGUREN

CHRIS REDFIELD

Chris gehört dem S.T.A.R.S. Alpha-Team an.

Er ist ein erfahrener Veteran, der durch seine Intelligenz und seine enorme Kraft hervorsticht.

Chris hat bereits eine Vielzahl von Einsätzen abgeschlossen, in denen es kritische Situationen und große Gefahr zu bewältigen galt.

JILL VALENTINE

Jill gehört dem S.T.A.R.S. Alpha-Team an.

Sie ist eine hochintelligente Agentin mit schnellen Reflexen und einem gesunden Menschenverstand.

In gefährlichen Situationen bewahrt sie einen kühlen Kopf und hat dadurch schon oft ihr eigenes Leben und das anderer gerettet. Für ihren Mut ist sie bereits mehrfach ausgezeichnet worden.

SPIELSYSTEM

RESIDENT EVIL® enthält zwei Discs für den NINTENDO GAMECUBE. Verwenden Sie beim Starten des Spiels zunächst Spiel-Disc 1. Sobald Spiel-Disc 1 abgeschlossen ist, werden Sie aufgefordert, eine neue Disc einzulegen. Führen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm durch und genießen Sie den Rest des Spiels.

Hinweis: Wenn Sie Spiel-Disc 2 einlegen und dann Ihren NINTENDO GAMECUBE ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben, können Sie das Spiel beim nächsten Mal nicht mit Spiel-Disc 2 starten.

SPIELSTART

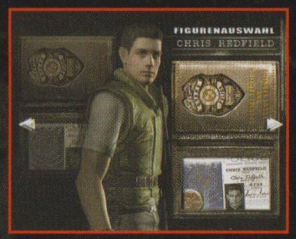
1. Kurz nach Einschalten der Konsole wird der Titelbildschirm angezeigt.
2. Drücken Sie **START/ PAUSE**, um den Menübildschirm aufzurufen.
3. Zum Starten eines Spiels wählen Sie entweder NEUES SPIEL oder SPIEL LADEN. Markieren Sie Ihre Auswahl und drücken Sie **START/PAUSE** oder den **A-Knopf**.

SPIELMODI

SPIEL LADEN: Ein zuvor gespeichertes Spiel fortsetzen. Wählen Sie auf dem Dateiauswahl-Bildschirm die gewünschte Datei aus.

NEUES SPIEL: Ein ganz neues Spiel beginnen. Wählen Sie Ihre Figur aus. Bevor der Prolog beginnt, müssen Sie eine Frage beantworten. Da die Frage knifflig ist, sollten Sie bei der Auswahl Ihrer Antwort vorsichtig sein.

Hinweis: Je nachdem, ob Sie als Chris oder als Jill spielen, ergeben sich leicht unterschiedliche Geschichten.



OPTION: Verschiedene Spieleinstellungen festlegen.

SPIELENDE

Ihre Figur wird verletzt, wenn Sie von einem Gegner angegriffen wird oder in eine Falle gerät. Sind die Verletzungen zu groß, stirbt Ihre Figur und das Spiel ist vorbei.

Sie erkennen den Gesundheitszustand Ihrer Figur am Elektrokardiogramm auf dem Status-Bildschirm.

AKTIONEN

PRÜFEN

Drücken Sie den A-Knopf, wenn Sie vor einem Objekt stehen.

- So überprüfen Sie das betreffende Objekt (handelt es sich um eine Tür, so wird diese geöffnet). Steht Ihre Figur in der Nähe einer anderen Spielfigur, können Sie sich mit dieser unterhalten.

ANGRIFF

Halten Sie die R-Taste gedrückt, um eine Waffe bereitzuhalten, und drücken Sie dann zum Feuern den A-Knopf.

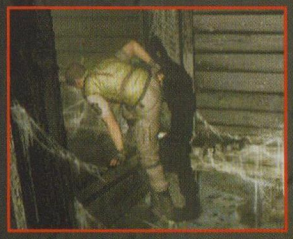
- Mit Ihrer derzeit ausgerüsteten Waffe können Sie einen Gegner angreifen.
- Durch Drücken des **Control Stick/Digitalen Steuerkreuzes** ⬆ oder ⬇ zielen Sie nach oben oder nach unten.

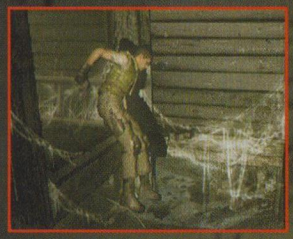
SCHIEBEN

Control Stick/Digitales Steuerkreuz ⬆ (gedrückt halten)

- Befindet sich vor Ihrer Figur ein bewegliches Objekt, so können Sie dieses durch Schieben bewegen.

HINAUF-/ HINABKLETTERN





Drücken Sie den A-Knopf (neben einem Abgrund).

- Wenn Sie vor einem Abgrund stehen, müssen Sie den **A-Knopf** drücken, um hinauf- oder hinabzuklettern.

  Hinweis: An einigen Stellen können Sie weder hinauf- noch hinabklettern.

LAUFEN

Control Stick/Digitales Steuerkreuz ⬆ + B-Knopf

- Ihre Spielfigur läuft, wenn Sie sich vorwärts bewegen und dabei den **B-Knopf** gedrückt halten.

Kehrtwende

⬇ B-Knopf /C-Stick

- Für eine Kehrtwende drücken Sie den **B-Knopf**, während Sie den **Control Stick/das digitale Steuerkreuz ⬇** gedrückt halten oder den **C-Stick** in eine beliebige Richtung drücken.

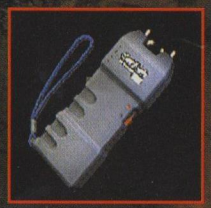
VERTEIDIGUNGSOBJ.

Wenn Sie auf dem Status-Bildschirm ein Verteidigungsobjekt aktiviert haben, benutzt Ihre Figur automatisch dieses Objekt, wenn sie von einem Gegner angegriffen wird.

- Das Verteidigungsobjekt kann allerdings nicht verwendet werden, wenn Sie von hinten gepackt werden.
- Auf dem Optionsbildschirm können Sie für Verteidigungsobjekte die Option AUTOM. oder MANUELL festlegen.
- Bei Auswahl von MANUELL müssen Sie in dem Moment, wo Sie vom Gegner gepackt werden, die **L-Taste** drücken, um das Verteidigungsobjekt zu verwenden.

VERTEIDIGUNGSOBJEKTE

NUR CHRIS	Napalm-Granate
CHRIS & JILL	Dolchmesser
NUR JILL	Betäubungsgewehr (Batteriepack erforderlich)



OBJEKTKASTEN

Ihre Spielfigur kann nur eine begrenzte Anzahl von Objekten mit sich führen. Weitere Gegenstände können in einem Objektkasten abgelegt werden. Diese befinden sich an verschiedenen Stellen innerhalb des Spiels.

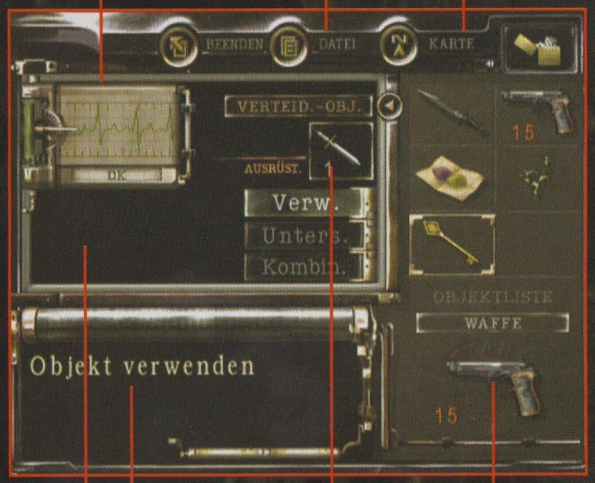
- Stellen Sie sich vor einen Objektkasten und drücken Sie den **A-Knopf**, um den Kasten zu öffnen. Daraufhin erscheint der Objektauswahl-Bildschirm.
- Sie können dann Objekte austauschen, herausnehmen oder im Kasten ablegen. Um ein Objekt im Kasten abzulegen, markieren Sie das betreffende Objekt, drücken den **A-Knopf**, wählen einen leeren Slot aus und drücken erneut den **A-Knopf**.

STATUSBILDSCHIRM

DATEIBILDSCHIRM ANZEIGEN

KARTENBILDSCHIRM ANZEIGEN

ELEKTROKARDIOGRAMM



VERTEIDIGUNGSOBJEKT

OBJEKTBESCHREIBUNG

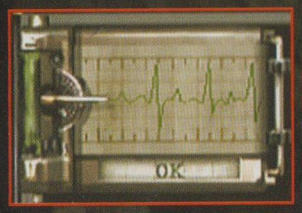
BEFEHLSFENSTER

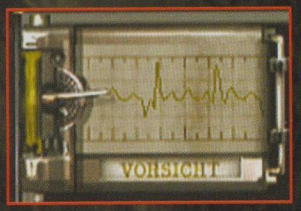
AUSGERÜSTETE WAFFE

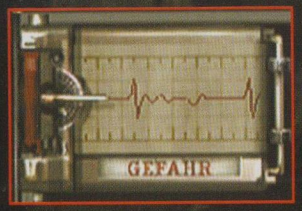
Drücken Sie zum Öffnen des Status-Bildschirms den **Y-Knopf**. Auf diesem Bildschirm können Sie den Zustand Ihrer Figur überprüfen und Ihre Objekte verwalten.

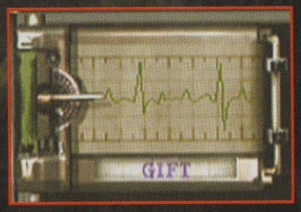
GESUNDHEITSZUSTAND DER FIGUR

Das Elektrokardiogramm auf dem Status-Bildschirm gibt Aufschluss über den aktuellen Gesundheitszustand Ihrer Figur. Der Zustand ändert sich, wenn Ihre Figur verletzt wird. Sie müssen Medizin (Kräuter, Erste-Hilfe-Spray usw.) verwenden, um den Gesundheitszustand Ihrer Figur wiederherzustellen.





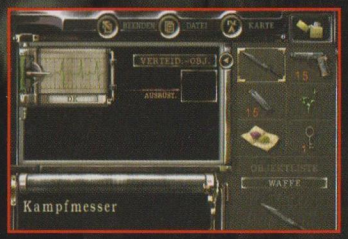




OBJEKTE

Drücken Sie den **A-Knopf, nachdem Sie das zu verwendende Objekt markiert haben.** Im Befehlsfenster stehen drei Optionen zur Verfügung: VERWENDEN/AUSRÜSTEN, PRÜFEN oder KOMBINIEREN.

- **OBJEKT VERWENDEN:** Markieren Sie die Option VERWENDEN und drücken Sie den **A-Knopf**. Es ist nicht möglich, Waffen oder Munition zu verwenden.



- **WAFFE AUSRÜSTEN:** Bei Waffen erscheint anstelle von VERWENDEN die Option AUSRÜSTEN. Bei Auswahl von AUSRÜSTEN erhalten Sie die markierte Waffe. Sie können eine Waffe erst verwenden, wenn Sie sie ausgerüstet haben.

- **OBJEKT PRÜFEN:** Verwenden Sie diese Option, um ein Objekt oder eine Waffe zu untersuchen. Nach der Auswahl von Objekten oder Waffen können Sie diese mit dem **Control Stick** oder dem **digitalen Steuerkreuz** drehen und in 3D untersuchen. Falls Sie etwas Verdächtiges oder Interessantes sehen, drücken Sie den **A-Knopf**, um das Objekt oder die Waffe genauer zu untersuchen.

- **OBJEKTE KOMBINIEREN:** Einige Objekte, insbesondere Waffen, haben eine andere Wirkung, wenn sie mit anderen Objekten kombiniert werden.

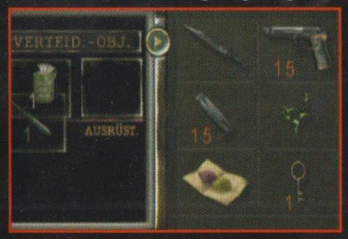
  Wenn Sie beispielsweise ein Munitionsmagazin für eine Waffe nachladen möchten, wählen Sie zunächst das Magazin und dann im Befehlsfenster die Option KOMBINIEREN. Bewegen Sie dann den Zeiger mit dem **Control Stick** oder dem **digitalen Steuerkreuz** auf die Waffe, die Sie nachladen möchten. Auch Kräuter haben eine andere Wirkung, wenn sie in einer bestimmten Kombination gemischt werden. Versuchen Sie, andere Objekte zu kombinieren, um neue Einsatzmöglichkeiten herauszufinden.

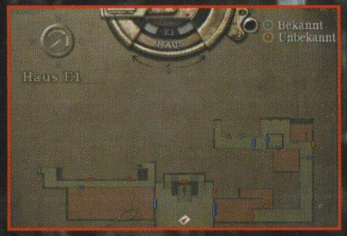
VERTEIDIGUNGSOBJEKTE

Wenn Sie ein Verteidigungsobjekt ausgerüstet haben (und im Optionsmodus die Option AUTOM. gewählt ist), wird dieses automatisch verwendet, sobald Ihre Figur von einem Gegner angegriffen wird. Auf diese Weise wird Ihre Figur vor Verletzungen geschützt. (Verteidigungsobjekte funktionieren nicht, wenn Ihre Figur von hinten gepackt wird.)

- Befindet der Zeiger sich in einem der Objektslots, so können Sie ihn durch Drücken des **Control Sticks/ des digitalen Steuerkreuzes** ⬅ zum Slot für Verteidigungsobjekte bewegen.
- Markieren Sie mit dem **Control Stick/digitalen Steuerkreuz** ⬆ oder ⬇ das gewünschte Verteidigungsobjekt. Drücken Sie zum Anzeigen von Befehlen den **A-Knopf**. Durch Auswahl von AUSRÜSTEN können Sie ein Verteidigungsobjekt aktivieren.
- Das Verteidigungsobjekt kann durch erneutes Ausrüsten wieder deaktiviert werden.

Hinweis: Sie können diese Funktion nicht verwenden, wenn Sie keine Verteidigungsobjekte besitzen.



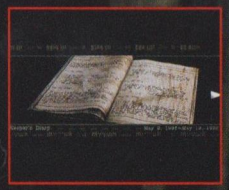


KARTE/DATEI

Im Verlauf des Spiels sammeln Sie Karten und Dateien. Diese können Sie sich auf dem Status-Bildschirm ansehen. Bewegen Sie den Zeiger mit dem **Control Stick** oder dem **digitalen Steuerkreuz** auf die Option KARTE oder DATEI und drücken Sie den **A-Knopf**.

- **KARTE:** Bei Auswahl dieser Option werden eine Karte des Bereichs sowie der aktuelle Standort Ihrer Figur angezeigt. Zimmer werden auf der Karte in unterschiedlichen Farben dargestellt. Außerdem sehen Sie, welche Türen verschlossen sind, welche Objekte Sie noch nicht gesammelt haben usw. Falls Sie noch keine Karte des Bereichs erworben haben, sind lediglich die bereits erkundeten Zimmer zu sehen.

- **DATEI:** Wenn Sie DATEI wählen, erscheint der Datei-Bildschirm. Hier sehen Sie Informationen zu den von Ihnen gesammelten Dateien. Wählen Sie eine Datei aus, um ihren Inhalt einzusehen. Sie finden unter Umständen wichtige Hinweise.



SPEICHERN

Um Ihren Fortschritt im Spiel speichern zu können, müssen Sie erst ein im Haus verstecktes Farbband finden. Dann müssen Sie eine Schreibmaschine suchen, in die Sie dieses Farbband einlegen können. Wenn Ihnen dies gelungen ist ...

1. Stellen Sie sich einfach vor eine Schreibmaschine, wenn sich ein Farbband in Ihrem Inventar befindet, und drücken Sie den **A-Knopf**.
2. Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel speichern möchten. Wählen Sie JA.
3. Daraufhin erscheint eine Liste der Dateien. Wählen Sie mit dem **Control Stick/digitalen Steuerkreuz** ⬆ und ⬇ die zu speichernde Datei aus.

   Hinweis: Für das Speichern eines Spiels wird ein Farbband verbraucht. Es gibt nur eine beschränkte Anzahl von Farbbändern im Haus, darum sollten Sie sorgfältig überlegen, wann Sie Ihr Spiel speichern.

OPTIONSMODUS

Drücken Sie während des Spiels **START/PAUSE**, um den Optionsbildschirm aufzurufen, auf dem Sie die Spieleinstellungen anpassen können.

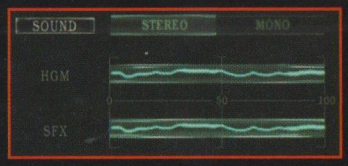
(Während eines Spielereignisses bzw. während sie auf dem Status-Bildschirm sind, können Sie den Optionsbildschirm nicht aufrufen.)

Es stehen folgende Optionen zur Verfügung:

- **HELLIGKEIT REGELN:** Hiermit stellen Sie die Helligkeit Ihres Bildschirms ein. (Je nach Bildschirm steht diese Option unter Umständen nicht zur Verfügung. In diesem Fall sollten Sie den **Control Stick/das digitale Steuerkreuz** ➡ drücken und den Modus wählen, über den Sie die Helligkeit im Spiel anpassen können.)

- **CONTROLLER-SETUP:** Auf diesem Bildschirm können Sie mit dem **Control Stick/digitalen Steuerkreuz** ⬅ und ➡ zwischen verschiedenen Controller-Setups wechseln. Außerdem schalten Sie hier die Vibrationsfunktion EIN/AUS und wählen für Verteidigungsobjekte die Option AUTOM. oder MANUELL. Bei Auswahl von MANUELL müssen Sie in dem Moment, wo Sie vom Gegner gepackt werden, die **L-Taste** drücken, um das Verteidigungsobjekt zu verwenden.

- **AUDIO-SETUP:** Auf diesem Bildschirm können Sie zwischen STEREO und MONO umschalten (je nach Lautsprechersystem) und die Lautstärke der Hintergrundmusik und Soundeffekte anpassen.



RATLOS, IN DER KLEMME, UMZINGELT?

- ALLES PRÜFEN.
- MUNITION SPAREN.
- OFT SPEICHERN.
- NICHT AUFGEBEN. ES GIBT IMMER EINEN AUSWEG.

HINWEISE

- Hören Sie auf die anderen Figuren und befolgen Sie deren Vorschläge. Dann kommen Sie schneller voran. Anderenfalls besteht die Gefahr, dass Sie Ihre wertvolle Zeit damit vergeuden, alleine die richtige Vorgehensweise herauszufinden (während die Monster Sie fertig machen).
- Achten Sie auf Blitze auf dem Bildschirm. Diese weisen auf Objekte hin, die Sie verwenden können. Falls ein Objekt sich nicht leicht ergattern lässt, müssen Sie Köpfchen beweisen. Versuchen Sie beispielsweise, ein Möbelstück so zu verschieben, dass Sie an das Objekt herankommen.
- Sie sollten die Inventar-Objekte gründlich überprüfen. Sehen Sie sich die Objekte von allen Seiten aus an, denn sie könnten wichtige Merkmale aufweisen, die nicht gleich auf den ersten Blick erkennbar sind.
- Verlassen Sie ein Zimmer erst, wenn Sie alles überprüft haben, auch jene Bereiche, in denen Sie bereits gewesen sind. Sie entdecken möglicherweise etwas, was Ihnen vorher entgangen ist.
- Lassen Sie die Option für Ihre Verteidigungsobjekte auf AUTOM. stehen (im Optionsmodus), bis Sie sich im Umgang mit diesen Objekten auskennen.
  Setzen Sie die Option erst auf MANUELL, wenn Sie ausreichend Erfahrung gesammelt haben. Bei Auswahl der Option MANUELL liegt der Vorteil darin, dass Sie selbst entscheiden, wann ein Verteidigungsobjekt benutzt werden soll.

HINWEISE UND TIPPS

Brauchen Sie Hinweise und Tipps zu diesem Capcom-Spiel? Dann rufen Sie die offizielle 24-Stunden-Helpline von Capcom an:

0190 78 88 70

Dieser Anruf kostet 1.24 Euro pro Minute (Techn. Anbieter legion Telekommunikation GmbH). Anrufer unter 18 Jahren sollten vorher die Erlaubnis des Gebührenzahlers einholen. Der Anruf für das Preisausschreiben dauert etwa drei Minuten. Dieser Service ist nur in Deutschland verfügbar.

CAPCOM

Capcom Eurosoft Ltd
9th Floor, 26-28 Hammersmith Grove
Hammersmith, London W6 7HA

PRINTED IN GERMANY